PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Edicao PDF

Outubro 2022 numero 6

Distribuicao gratuita no Museu LOAD ZX Spectrum

Basket * Futebol 86

Microbaite

Indice:

Editorial..... 2

Manuel, Nuno e Maria do Carmo Albuquerque..... 3

Basket..... 4

Cromos Astor..... 6

Microbaite..... 8

Aniversario dos 40 anos do ZX Spectrum..... 9

Futebol 86.....13

Jogos novos para o ZX Spectrum.....15

Speccy IODO demo (vIODO).....18

Destacavel: Aniversario dos 40 anos do ZX Spectrum

Editorial

Nao podia ser doutra forma: o grande destaque do presente fanzine e o mega evento que decorreu no Museu LOAD ZX Spectrum em Cantanhede, celebrando os 40 anos do ZX Spectrum. A reportagem completa esta nas paginas centrais e convidamos os nossos leitores a darem uma espreitadela.

Mas tambem o aniversario do Museu tem que ter o devido destaque. Desta feita, e porque o fanzine numero 6 sai precisamente nessa data, obviamente que nao podemos fazer a reportagem, isso ficara para o proximo numero. Veremos entretanto o que o Joao Diogo Ramos tem preparado para este dia, sabendo que pelo menos este numero sera distribuido durante o evento a quem for ao Museu.

Estamos tambem a pensar numa pequena mudanca de imagem. O Ze Oliveira, programador do primeiro jogo Portugues conhecido para o ZX Spectrum (JIM), que tao activo tem estado ultimamente, desenvolveu uma nova "font" para os processadores de texto, contemplando acentos e cedilhas. Ja nao veio a tempo deste numero, mas no proximo iremos utiliza-la e ver como fica a nova imagem. Mais legivel seguramente ficara, mesmo que os "puristas" possam nao gostar desta mudanca. Mas ao fim de quase tres anos, um novo ar sabe sempre bem...

Os proximos tempos serao tambem bastante animados, com outro mega evento onde o Museu LOAD ZX Spectrum e o Planeta Sinclair vao estar presentes (o Lisboa Games Week), a participacao em mais um episodio do programa da SIC Radical Retro_Gamers e ainda a participacao no documentario "The Rubber Keyed Wonder - 40 years of the ZX Spectrum". As coisas estao a mexer-se muito bem, como podem ver.

Finalmente, podemos ja dizer que o livro "Os Programadores Portugueses" foi um sucesso. Neste momento encontra-se esgotado, teve bastante difusao nos Media e incentivou a comunidade a procurar por mais MIAs, que temos vindo a disponibilizar atraves do blogue. Continuamos, no entanto, a procura de quatro importantes programas: City Connection (128K), Elifoot, a versao original de A Viagem de Vasco da Gama a India (tem o logotipo do projecto Minerva), e Keops (vencedor da competicao Softfile e lancado posteriormente pela RS232). Quem sabe possa haver novidades a este nivel ate ao proximo numero...

Andre Luna Leao

Manuel, Nuno e Maria do Carmo Albuquerque

A dupla Manuel Albuquerque (programacao) e Nuno Albuquerque (design) foi responsavel por, pelo menos, tres programas para o ZX Spectrum. O primeiro deles, Tabela Periodica, foi lancado atraves da Astor Software em 1984 e, tal como o nome indica, apresenta informacao sistematizada sobre os elementos quimicos conhecidos a data. Alem disso, apresenta como bonus um ecra do famoso quimico Dmitri Mendeleev, o "pai" da tabela periodica (1869).O programa apresenta ainda uma qualidade bastante assinalavel para a epoca em Portugal, tendo sido seguramente uma boa fonte de informacao para os estudantes do secundario.

Em 1986 estes programadores voltam ao ativo, mas agora com algumas novidades. Em primeiro lugar, os seus trabalhos sao lancados atraves de editora propria, a HSH (Hardware Software House). Depois, a dupla junta-se Maria do Carmo Albuquerque, responsavel pelas adaptacoes musicais. Como resultado, colocaram no mercado BASIC 1, um interessante curso de BASIC em dez capitulos, com uma apresentacao bastante cuidada, incluindo cassete e respetiva capa bastante sofisticadas, equiparando-se aos lancamentos nos mercados britanico e espanhol.

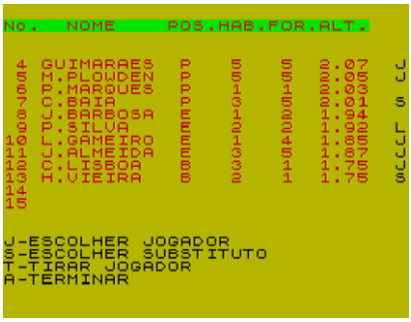
Finalmente, em 1988, passaram dos programas educacionais para os jogos, tendo lancado Puzzles, recriando os populares quebra-cabecas jigsaw. Alem de uma grande qualidade grafica, fulcral para o sucesso deste tipo de desafios, contem algumas novidades, tal como a escolha do grau de dificuldade e varios puzzles a disposicao, qual deles o mais bonito. Nao estaremos a ser injustos se dissermos que e mesmo um dos melhores jogos do genero, mesmo levando em linha de conta os programas feitos no Reino Unido.

Tambem Puzzles teve direito a lancamento fisico em cassete atraves da HSH, com um grafismo em tudo semelhante a BASIC 1.

Nome: Basket
Editora: NA
Autor: Carlos Baia e Paulo Marques
Ano de lancamento: 1989
Genero: Estrategia
Teclas: NA
Joystick: NA
Memoria: 48 K
Numero de jogadores: 1

Tomamos conhecimento pela primeira vez de Basket, quando o Mario Viegas disponibilizou A Capital de 18 de Agosto de 1989. A partir dai, conseguimos encontrar os seus autores, que foram a procura de uma cassete que ainda contivesse o trabalho que fizeram ha mais de 30 anos. Felizmente que ainda a tinham e confiaram em nos, enviando-nos a cassete para preservacao. A cassete nao tinha qualquer indicacao ou etiqueta, portanto poderia la estar qualquer coisa. Mas mais uma vez a fortuna protege quem se esforca e a cassete continha Basket, gravado em ambos os lados, e ainda bem, pois um deles ja nao estava legivel. Assim conseguimos mais uma importante recuperacao, contribuindo para ficar disponivel um pouco mais do enorme patrimonio historico do ZX Spectrum do nosso pais.

Tambem nao conhecemos outro jogo que coloque o jogador como patrao de uma equipa de basquetebol. De futebol, rugby, formula um, entre outros desportos, existe aos pontapes. Mas deste desporto, parece-nos caso unico, o que aumenta ainda mais os seus pontos de interesse. E mesmo estando em BASIC (e possivel entrarmos na listagem e fazermos batota), mantem intacta todas as virtudes que o colocam como um dos bons jogos do genero, a par de Football Manager ou Football Director, curiosamente (ou talvez nao), duas das fontes de inspiracao de Basket (tambem sao jogos em BASIC).



Tudo comeca com a escolha da equipa. Estao presentes as 24 principais equipas da altura em que o jogo foi lancado, incluindo Sporting, Benfica, Porto e... Tap. Pois, as pessoas podem ja nao se lembrar, mas o Clube TAP tinha uma grande equipa de basquetebol...

Escolha da equipa feita, e-nos solicitado o nivel de dificuldade (1 o mais facil, 5 o mais dificil), e podemos colocar o nosso nome. A partir dai tudo se desenrola como e habitual neste tipo de jogos. Iniciamos a temporada na terceira divisao e e-nos apresentado um menu inicial que nos permite, entre outras coisas, conhecermos a nossa equipa (sera a primeira opcao a escolher), comprar ou vender jogadores, ver as estatisticas de cada jogador, o calendario, os resultados, a classificacao, pedir ou amortizar emprestimos, gravar a temporada e ir a jogo.

Ainda antes de o relogio comecar a contar, temos possibilidade de escolher os cinco jogadores que comecam o desafio, mais cinco substitutos. Os jogadores enquadram-se em tres categorias: postes, bases e extremos. Para quem nao esta familiarizado com o basquetebol, o ideal sera ter em campo dois postes, dois extremos e um base, que e o pensador (nao admira que sejam os mais baixos). Os nomes sao bem conhecidos, mas sempre que compramos um novo jogador (e vamos ter que o fazer com regularidade), temos possibilidade de definir o seu nome.

Os jogadores tem tambem algumas caracteristicas que influenciam o rendimento dentro de campo, nomeadamente a habilidade, forma e altura. Mas existem outras caracteristicas, que embora nao estando visiveis nesta fase do jogo (terao que ir ao menu das estatisticas), vao definir se o jogador, terminada a temporada, permanece no nosso clube. Podemos assim ver a sua idade, bem como o contrato que tem com a nossa equipa, alem de outra informacao util que nos permite ver o seu rendimento ao longo da epoca e ajudar na escolha da equipa (ou das dispensas).

Depois de escolhida a equipa, deveremos entao seleccionar a tactica com que iniciamos o desafio. Esta pode ser a marcacao a zona ou homem a homem, e aqui convem entao fazer a comparacao entre a nossa equipa e a adversaria, para ver qual a tactica mais adequada.

O relogio comeca a contar e os pontos comecam a aparecer no mostrador, assim como as faltas e possiveis lesoes. E raro o jogo que conseguimos terminar com os cinco jogadores de campo iniciais, e houve um caso que logo nos primeiros sete minutos de jogo, tivemos o nosso melhor jogador excluido por ter dado a quinta falta. Nao e facil, avisamos ja.

No decorrer do jogo ou ao intervalo poderemos substituir os jogadores que quisermos (podem voltar a entrar em campo jogadores substituidos, se assim o entendermos), bem como mudar a tactica. Com a experiencia vamos percebendo a melhor altura para mudarmos a equipa.

Terminado o jogo, sao apresentados os resultados da nossa divisao, o dinheiro disponivel apos receitas de bilheteira, publicidade e custos de salarios e deslocacoes, bem como a classificacao final. E o ciclo reinicia-se entao, ate completarmos a epoca. No final da epoca, o vencedor da divisao sobe a divisao superior, recomecando-se uma nova epoca. Como comecamos na terceira divisao, apenas temos nessa primeira epoca os jogos do campeonato. So apos subirmos a segunda divisao temos possibilidade de jogar a Taca de Portugal, e se formos mesmo bons, as competicoes Europeias.

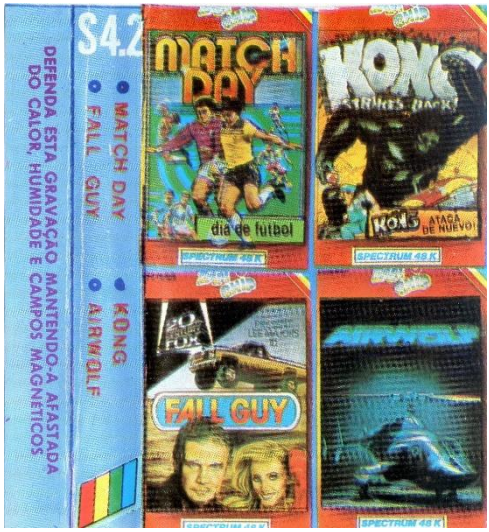
Quem gosta do genero Football Manager, vai apreciar bastante Basket. E mais um dos tesouros que permaneciam perdidos (e desconhecidos) e que colocamos a disposicao da comunidade.

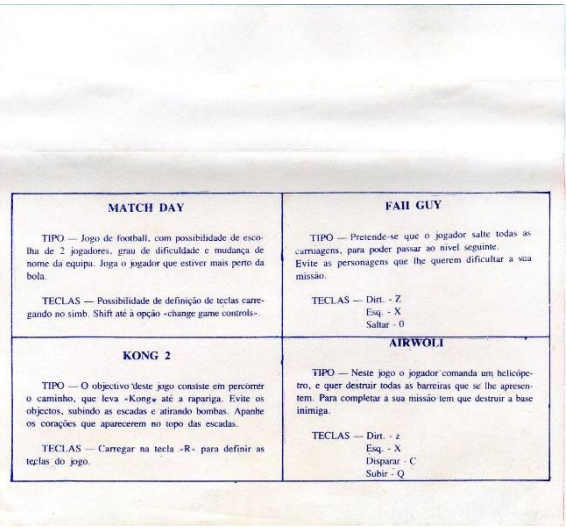
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Originalidade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Cromos Astor: S4.2

A compilacao numero 2 inclui, como seria de esperar, alguns jogos bem antigos, pois tera sido lancada algures em 1984. Junta na cassete coisas excelentes, como e o caso de Match Day, a outras medianas, ou mesmo mediocres, nomeadamente Airwolf, um dos nossos odios de estimacao.





MATCH DAY

TIPO — Jogo de football, com possibilidade de escolha de 2 jogadores, grau de dificuldade e mudança de nome da equipa. Joga o jogador que estiver mais perto da bola.

TECLAS — Possibilidade de definição de teclas carregando no simb. Shift até à opção «change game controls».

FALL GUY

TIPO — Pretende-se que o jogador salte todas as carruagens, para poder passar ao nivel seguinte. Evite as personagens que lhe querem dificultar a sua missão.

TECLAS — Dirt. - Z
Esq. - X
Saltar - 0

KONG 2

TIPO — O objectivo deste jogo consiste em percorrer o caminho, que leva «Kong» até a rapariga. Evite os objectos, subindo as escadas e atirando bombas. Apanhe os corações que aparecerem no topo das escadas.

TECLAS — Carregar na tecla «R» para definir as teclas do jogo.

AIRWOLI

TIPO — Neste jogo o jogador comanda um helicóptero, e quer destruir todas as barreiras que se lhe apresentem. Para completar a sua missão tem que destruir a base inimiga.

TECLAS — Dirt. - z
Esq. - X
Disparar - C
Subir - Q

Comecemos precisamente por este ultimo jogo: Airwolf. E bem verdade que a Elite era uma editora de creditos firmados, pese ter uma figura bastante polemica a sua frente (ainda nos dias de hoje a sua ma fama fala por si). Airwolf prometia muito, no entanto, o desafio e tao dificil que torno-o apenas injogavel e frustrante. Nao obstante, ainda existe uma (pequena) franja de publico que o acha a ultima bolacha do pacote. Nao e o nosso caso.

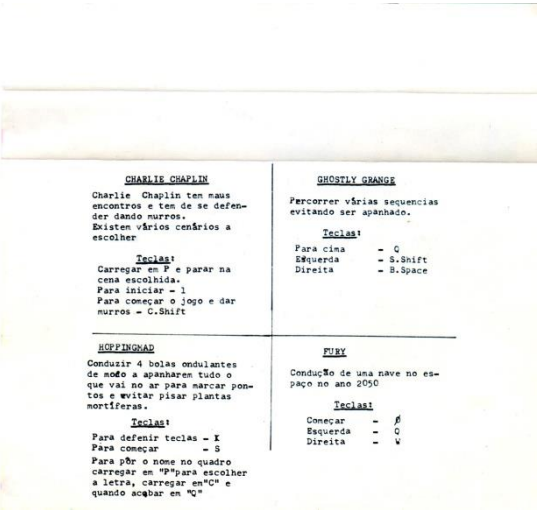
Da Elite Systems e ainda icnluido Fall Guy, um jogo na linha de Kokotoni Wilf ou The Dukes of Hazzard. Nao e mau. Mas tambem nao e uma obra-prima. Fica-se pela mediania, de qualquer forma e muito mais divertido (e jogavel) que Airwolf. Se apreciam andar aos saltos, este jogo e ao vosso gosto.

Temos depois a Ocean Software, e aqui entramos num campeonato completamente diferente, pois Match Day, que por sinal permite fazer campeonatos, e O Jogo de futebol. Nao foi por acaso que permaneceu quase dois anos e meio no top dos jogos mais populares do suplemento MicroSe7e, apenas para referir aquilo que se passou em Portugal. E tambem nao foi por acaso que Jon Ritman, um dos autores, tenha mais tarde lancado obras primas como Batman, Head Over Heels ou... Match Day 2.

O ultimo jogo do pacote e tambem da Ocean Software. Depois do flop que tinha sido Kong, de 1984, com uma muito pouco inspirada conversao do jogo das maquinas de arcada, a editora aventura-se com uma sequela: Kong Strikes Back. O figurino e agora diferente, pois nao estamos perante uma conversao directa do arcade, isso ficaria para 1986 com Donkey Kong (era para ser Monkey Kong, mas um lapso alterou o nome). A jogabilidade melhorou substancialmente e se o jogo falha em alguma coisa, e apenas por ter pouca profundidade. No entanto, ja vimos coisas bem piores...

Cromos Astor: S4.45

A cassete numero 45 e bastante variada. Inclui um jogo de 1987 da Sparklers (Ghostly range), que saiu poucos meses mais tarde numa compilacao da Alternative Software, sendo a capa dessa compilacao a que faz parte da cassete da Astor, o que nao deixa de ser estranho. E tambem o pior jogo do pacote. Os restantes tres, nao sendo nenhum deles excepcional, nao envergonham de forma alguma os seus autores. Alias, dois deles ate sao bastante originais.



CHARLIE CHAPLIN

Charlie Chaplin tem maus encontros e tem de se defender dando murros. Existem vários cenários a escolher

Teclas:
Carregar em P e parar na cena escolhida.
Para iniciar - 1
Para começar o jogo e dar murros - C.Shift

GHOSTLY GRANGE

Percorrer várias sequencias evitando ser apanhado.

Teclas:

Para cima	- Q
Esquerda	- S.Shift
Direita	- B.Space

HOPPINGMAD

Conduzir 4 bolas ondulantes de modo a apanharem tudo o que vai no ar para marcar pontos e evitar pisar plantas mortíferas.

Teclas:
Para defenir teclas - K
Para começar - S
Para pôr o nome no quadro carregar em "P" para escolher a letra, carregar em "C" e quando acabar em "Q"

FURY

Condução de uma nave no espaço no ano 2050

Teclas:

Começar	- B
Esquerda	- Q
Direita	- W

Ghostly Grange e entao o "peru" da coleccao. O jogo esta datado de 1987, mas se tivesse sido feito em 1983 nao iriamos estranhar. Vulgar jogo de labirintos, com maus graficos, desinteressante e pouca capacidade de entretenimento, mesmo para produto "budget" torna-se caro. Nao admira que passado pouco tempo de ter sido feito, tenham-no despachado para uma colectanea.

A Elite Systems ja e cliente habitual das compilacoes da Astor. Desta vez a sorte calhou a Hoppin' Mad, um puro jogo de arcada, com um conceito muito simples, graficos simples mas atractivos, indicado para todas as idades. A tematica tambem e bastante juvenil, o que nao e de estranhar, pois em 1988, ano de lancamento deste jogo, o publico-alvo era substancialmente mais jovem do que nos primeiros anos do ZX Spectrum.

Charlie Cahplin nao era das personagens mais obvias a aparecer num videojogo. No entanto, a US Gold pegou no famoso comediante e lancou Starring Charlie Chaplin em 1988. O conceito parecia ser muito prometedor, com uma mecanica inovadora, no entanto faltou alguma profundidade ao jogo para que se tornasse um classico (ao contrario da personagem no qual se baseou). Limitamo-nos a andar a estalada aos restantes personagens, o que parece pouco. Nao sendo um mau jogo, sentimos que foi desperdicada a oportunidade de se contruir algo que ficasse para a historia.

Por fim, o melhor jogo do pacote: The Fury. Mais um de 1988, desta vez da autoria da Martech Games. Estamos aqui perante uma corrida futurista, bastante inovadora, nao faltando o lado belico da coisa. Em Portugal passou relativamente despercebido, talvez porque fosse vendido sem instrucoes (gracas a pirataria, claro), levando a que os jogadores nacionais, na maior parte das vezes, nao entendessem o conceito de The Fury na sua plenitude.

Microbaite

Ha pirataria e pirataria. A que hoje apresentamos e de maxima qualidade. Sera talvez o melhor exemplo de que mesmo entre os piratas, havia os escrupulosos e havia os outros. E apesar de em Portugal nao existir na altura legislacao sobre os direitos de autor, nao se estando a incorrer num crime, moralmente era reprovavel e teve como consequencia que o nosso pais ficasse dez anos atrasado no que toca a producao informatica, em relacao a paises como o Reino Unido ou Espanha. Nao admira, quem queria passar longo meses a desenvolver um programa para no dia seguinte ja estar em tudo o que era loja e nao receber um tostao?

Quanto a Microbaite, as suas cassetes distinguiam-se da maior parte da concorrencia pelo extremo cuidado que os seus autores lhe dedicavam. Nao e a toa que a Sinclair User tivesse ate em tempos referido esta editora pirata, existindo a intencao de algumas software houses a colocarem em tribunal. Claro que o resultado foi o esperado, ou seja, ficou tudo em aguas de bacalhau. E com isso, pelo menos quase uma centena de cassetes foram lancadas por este grupo Portuense.

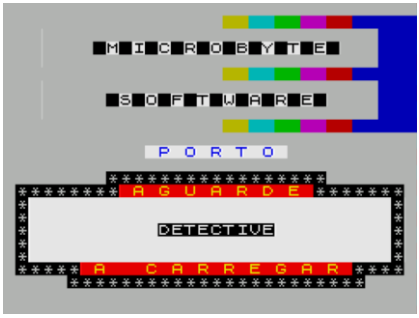
As diferencas relativas a concorrencia comecavam logo pelo numero de jogos. Cada uma destas cassetes tinha dois jogos. E cada um deles tinha um motivo na capa a cores. Alias, o papel couche brilhante utilizado na capa demonstrava desde logo a atencao que era dedicada a cada lancamento. A parte de tras da capa tambem tinha algumas instrucoes para melhor reproducao da cassete.

Depois, as cassetes incluiam um panfleto interior com instrucoes personalizadas para cada um dos jogos, semelhante aos que a Timex tambem tinha. Nao faltavam sequer as caracteristicas tecnicas das cassetes e gravacoes da Microbaite. Tudo muito profissional...

As proprias cassetes possuiam uma etiqueta com o nome do jogo e com o nome da editora. Ou melhor, com o nome Microbyte. Nunca entendemos a razao para a editora ter dois nomes diferentes, mas talvez tenha a ver com... direitos de autor. De facto, Microbyte ja existia e podera ter sido esta a razao pela qual a Microbaite nao conseguiu registar esse nome, adoptando-o apenas como nome comercial.

Mas a personalizacao nao termina aqui. Cada jogo tinha ainda um ecra de carregamento adicional personalizado e, quando era possivel, o proprio jogo era traduzido para a nossa lingua.

Microbaite, apesar de tudo, era um exemplo a seguir...



Aniversario dos 40 anos do ZX Spectrum

Nos dias 23 e 24 de Abril de 2022 decorreu um grandioso evento no Museu LOAD ZX Spectrum, em Cantanhede, Portugal, por ocasiao do 40 aniversario do ZX Spectrum. Era uma data mitica, ainda por cima porque Sir Clive Sinclair tinha falecido uns meses antes, nao sendo de admirar que varios paises se tenham associado as comemoracoes do aniversario deste computador. Reino Unido, Espanha, Uruguai, entre outros, de alguma forma organizaram eventos para juntar a comunidade. Mas nenhum deles teve a dimensao daquele que decorreu em Portugal. Ao longo de dois dias muito preenchidos, foram realizadas diversas palestras, apresentacoes de novos jogos e livros, conversas formais, mas tambem informais, sessoes de autografos com prestigiados convidados, demonstracoes e torneios, mas, acima de tudo, um saudavel convivio entre os elementos da comunidade, contando ate com algumas presencas inesperadas.

Tudo comecou com a sessao de abertura por parte do Executivo da Camara Municipal de Cantanhede, na pessoa do Dr. Pedro Cardoso, que realcou a importancia do evento e do Museu para o Concelho. Foi uma apresentacao mais formal, mas sempre importante, dando o justo realce aos parceiros mais institucionais do Museu. Alias, a Camara Municipal de Cantanhede e "O Parceiro", tal como o Joao Diogo Ramos frisou por diversas vezes ao longo do evento.

Seguiu-se a palestra de um dos filhos de Sir Clive Sinclair, Crispin Sinclair, que esteve a conversa com o fundador e curador do Museu LOAD ZX Spectrum, Joao Diogo Ramos. Apesar de estarmos perante uma autentica celebridade, tal como o pai, um inventor de creditos firmados, foi uma sessao bastante informal, onde se foi falando da vida pessoal de Sir Clive Sinclair, mais do que da sua obra. Ficamos a conhecer alguns aspetos da esfera mais privada de Sir Clive Sinclair e algumas curiosidades engracadas, como por exemplo, o facto do inventor do ZX Spectrum nao ter nem usar o computador. Era mais um homem de papel e caneta, conforme foi referido por Crispin.

Foi depois tempo para a apresentacao do livro "Os Programadores Portugueses", precisamente no Dia Internacional do Livro. Este e tambem o primeiro livro do museu. Numa conversa bastante informal entre o Andre Luna Leao e o Joao Diogo Ramos, ate pela amizade que os une, falou-se da forma como o livro nasceu, com alguns episodios curiosos a serem contados por ambos. O Joao considera a obra como a "Biblia" daquilo que se fez para o ZX Spectrum em Portugal. De facto, o livro cobre todo o periodo do ZX81, ate ao ZX Next, isto e, entre 1982, ano em que apareceram os primeiros programas portugueses, ate a data. Foi dado ainda grande destaque a base de dados que se encontra no final do livro, onde estao referidos os cerca de 700 programas originais desenvolvidos por programadores portugueses, incluindo as adaptacoes da TIMEX. No final, houve ainda tempo para algumas questoes, sendo referido os programas que a comunidade procura com mais afinco. A sessao de autografos que se seguiu a apresentacao do livro foi um rotundo sucesso, estando a primeira tiragem do livro esgotada.

Entrou depois em cena Miguel Guerreiro, o criador do sistema esxDOS, que permite utilizar cartoes de memoria com os computadores ZX Spectrum. Pouca gente conhece o Miguel, nao que a sua criacao nao seja importante (e, e muito), mas porque o Miguel nao faz questao de se expor publicamente. Assim, muita gente nao sabia que o criador do sistema esxDOS era portugues.

O Miguel veio relatar na primeira pessoa todo o processo de concepcao deste sistema operativo, mostrando as varias fases do processo, bem como as pessoas que o foram ajudando. E tudo comecou ha quase

25 anos, mas nao vai parar por aqui, pois ficou desde ja prometido pelo Miguel, nova versao para 2024. Como bonus, o Miguel vai ajudar na conversao do jogo A Viagem de Vasco da Gama a India para o ZX Spectrum...

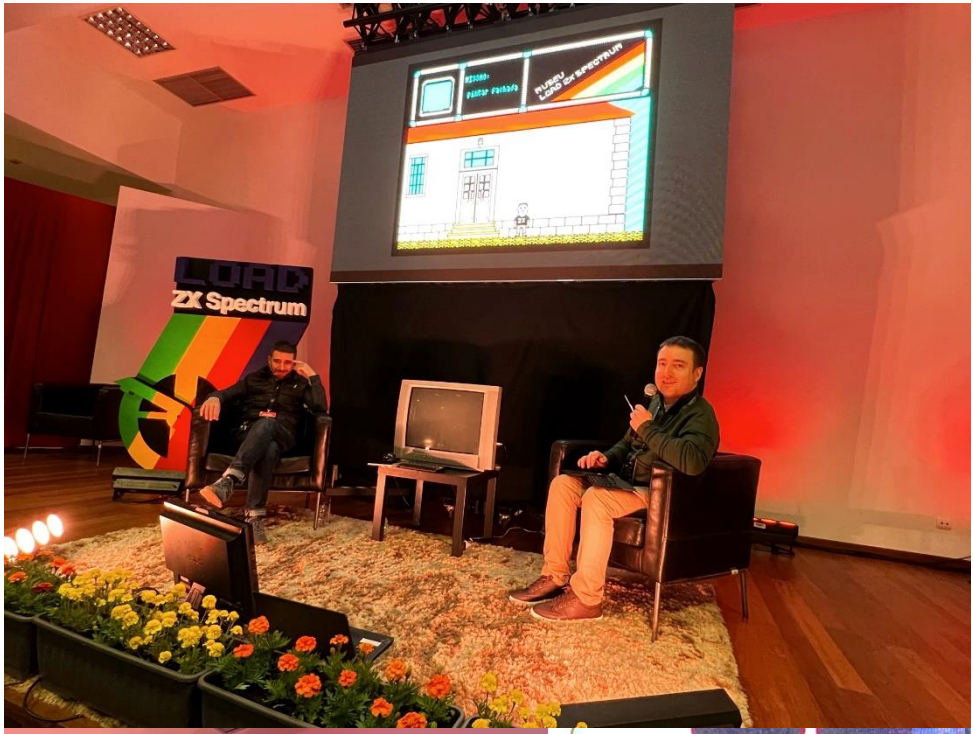
Ainda antes da pausa para o almoco, foi tempo de uma das grandes surpresas do evento: novo jogo apresentado por Filipe Veiga e cuja accao e passada precisamente no Museu LOAD ZX Spectrum. As salas do museu estao fielmente retratadas no jogo, nao faltando sequer o cartaz com Sir Clive Sinclair a conduzir o C5, deixando a audiencia com agua na boca, ja a antecipar o futuro lancamento. O Filipe, alem de ir mostrando os ecras que ja estao prontos, assim como apresentar duas das personagens que vao fazer parte desta aventura (Joao Diogo Ramos e Marcus Garrett), deu tambem algumas dicas daquilo que se vai encontrar na versao final. Tera assim elementos de Everyone's a Wally, um dos mais famosos jogos da Mikro-Gen, bem como de Dizzy, o mitico ovo criado pelos Oliver Twins, que tambem fizeram parte dos palestrantes do evento. E foi desta forma que seguimos para almoco...

Entretanto, depois de um almoco que foi necessariamente rapido, a sessao da tarde foi iniciada pela intervencao da Sra. Presidente da Camara Municipal de Cantanhede, Dra. Helena Teodosio, que veio reforcar o interesse e frisar a necessidade de expansao do museu, referindo estar-se a trabalhar nesse sentido.

Essa intervencao deu o mote para a intervencao seguinte, com o Joao Diogo Ramos, "apenas" o curador do museu e o grande responsavel por este evento. Ja estamos habituados a ouvir o Joao falar, mas desta vez foi num tom mais intimista, ou nao estivesse o palestrante na sua casa. Pudemos assim ver fotografias e videos do Joao enquanto crianca, a jogar com o ZX Spectrum, ja com aquele brilho no olho, sinal de que estava destinado a grandes feitos. Na sua sessao, o Joao contextualizou o processo de concepcao do museu e partilhou com os presentes diversas novidades que o museu ira lancar nos proximos tempos, continuando o caminho ambicioso que tem sido trilhado. Pudemos entao ver quais as ideias do Joao para o futuro e o lugar onde posiciona o museu. Vamos torcer para que tudo aconteca como esta a prever.

Depois de terminar a sua palestra, o Joao permaneceu no palco e apresentou o convidado seguinte, nada mais, nada menos que Grant Sinclair, sobrinho de Sir Clive Sinclair e filho de Iain Sinclair, um designer industrial que desenvolveu diversos dos produtos da Sinclair, como algumas calculadoras e amplificadores. A apresentacao seguiu uma ordem cronologica e teve o condao de apresentar fotos de diversos prototipos de invencoes desconhecidas de Sir Clive Sinclair, alem de apresentar tambem alguns dos seus inventos e do seu pai, nomeadamente o tabuleiro de xadrez Garry Kasparov. Este ilustre orador transmitiu posteriormente a surpresa com a completude do espolio do museu, tendo inclusive referido que foi a maior concentracao de objetos Sinclair que ja tinha visto juntos.

Seguiu-se uma entrevista muito bem conduzida pelo maior colecionador portugues do ZX Spectrum (e possivelmente mundial), Luis Rato, a Philip Oliver, um dos famosos Oliver Twins, responsaveis pelo ovo mais famoso do universo dos videojogos (Dizzy), que numa conversa empolgante contou a historia da sua participacao no desenvolvimento de inumeros titulos, focando-se nos do ZX Spectrum. Nao se esqueceu dos seus primeiros trabalhos, terminando a conversa com Wonderful Dizzy, o grandioso trabalho que venceu a competicao GOTY 2020 de Planeta Sinclair. Foi um dos momentos altos do evento, ou nao fosse Philip um comunicador por excelencia, deliciando-nos a todos com a sua genuina simpatia.


LOAD
ZX Spectrum

DO DA TIMEX PORTUGAL: REL

LOAD
ZX Spectrum
MUNDO NINJA NO ZX SPECTRUM - CLIVE TOWNSEND

LOAD
ZX Spectrum

LOAD
ZX Spectrum

O final da tarde estava reservado para a sessao do legado da TIMEX, conduzida por Joao Diogo Ramos e que contou em palco com Joao Encarnado, Alvaro Lopes e antigos funcionarios da TIMEX que estavam presentes, num momento unico de comunhao entre os oradores e o publico, numa sessao que se alongou por muito mais do que o esperado, demonstrando o interesse de todos pelo que estava a ser partilhado. Na audiencia encontrava-se tambem, por exemplo, Susan Gomes, uma das filhas de Sr. D'All, que foi o Escoces que estabeleceu e liderou a fabrica da TIMEX em Portugal a partir de 1970 (ainda antes dos computadores). Do Brasil veio o breve testemunho de Luis Bandeira, ex-Diretor comercial da TIMEX e um dos primeiros colaboradores da aventura dos computadores.

Joao Diogo Ramos apresentou diversos documentos historicos de um espolio de alguns milhares de documentos de ex-colaboradores, devidamente preservados pelo museu, e que vem trazer informacao fundamental para reconstruir e documentar esta historia importante. Esse foi alias um dos reptos feito por Joao Encarnado ao anfitriao do evento e que foi prontamente aceite.

Uma das surpresas foi preparada por Alvaro Lopes, que apresentou um trabalho estrategico e ate surpreendente de reconstrucao do coracao dos computadores da TIMEX, um componente chamado SCLD e que brevemente passara a ser possivel substituir, fruto do trabalho deste voluntario do Museu. Alem disso, mostrou ainda um prototipo de um pequeno aparelho que permite substituir os vulgares leitores de cassetes e que, espera-se, venha a ter a chancela do Museu.

A noite, depois do jantar, ja no Museu LOAD ZX Spectrum, criancas, jovens e graudos deliciaram-se e cristalizaram recordacoes com os jogos disponiveis no espaco preparado para o efeito. Estava programado um pequeno torneio, mas rapidamente se tornou num evento onde as pessoas iam escolhendo os jogos que queriam experimentar, sem grandes preocupacoes de recordes. Foi mais um momento perfeito de comunhao entre a comunidade.

Houve tambem tempo para uma demonstracao do chamado demoscene por Miguel Guerreiro, que permitiu explorar as caracteristicas mais avancadas destes pequenos computadores.

Mas a maior surpresa veio da sessao multimedia do musico Francisco Saldanha e Ricardo Cruz, que brindaram os presentes com um espectaculo que conjugou as bandas sonoras em 8 bits de filmes, que foram acompanhados pela projeccao das imagens dos jogos de Spectrum respetivos e incluiram titulos como Regresso ao Futuro, Batman, Platoon, Predador ou E.T.. O primeiro dia terminou assim de forma perfeita...

Chegamos entao a Domingo e a comecar o dia, o Andre Luna Leao esteve a conversa com os amigos Marcus Garrett, vindo do Brasil expressamente para este evento, e o seu colega de Planeta Sinclair, Espectro, Jogos 80 e Espectroteam, Filipe Veiga. O Marcus e um dos autores mais prolificos da historia dos videojogos no Brasil e trouxe-nos uma apresentacao cativante que inspirou a comunidade portuguesa para a necessidade de preservacao desta memoria coletiva nacional. Mas alem disso, o Marcus presenteou a audiencia com um excerto exclusivo do seu novo documentario, que deliciou toda a gente. Quanto ao Filipe, colocou-nos a par de algumas das novidades que vao sair em breve, nomeadamente novo numero da Espectro, dedicado ao Vasco da Gama, novos jogos, incluindo alguns de Clive Townsend, entre outras coisas. As expectativas estao muito elevadas para estes nossos amigos e temos a certeza que com o empenho habitual que os caracteriza, irao conseguir chegar muito longe.

Seguiu-se a entrevista de Joao Diogo Ramos a Steve Vickers, um dos maiores responsaveis pela concepcao e sucesso do ZX Spectrum, ou nao tivesse ele sido o responsavel pelos manuais e sistema operativo (ROM) do computador. Steve tem a capacidade de falar de temas complexos de forma muito simples e didactica, e isso levou a que nos tivesse presenteado com uma sessao muito informativa, mesmo para os leigos na materia, tendo abordado todo o seu percurso profissional, incluindo a sua relacao com a Sinclair. Os aplausos com que foi brindado no final foram justissimos.

Luis Rato esteve depois a conversa com Jim Bagley, que mesmo debilitado, nao faltou a sessao onde falou da sua enorme carreira na producao de videojogos e a sua ligacao ao projeto do Spectrum Next, projeto este que se encontra infelizmente atrasado, muito por culpa da pandemia, falta de componentes e a guerra na Ucrania.

Nesta interessante conversa nao faltou a mencao aos jogos que fez para o ZX81 ou para handhelds. Quem esteve presente na sessao, tambem nao deixou de ficar impressionado com a enorme colecao de mini arcades que Jim tinha por tras dele. Alem disso, Clive Townsend, o ilustre orador que se seguia, surpreendeu ainda Jim Bagley com um desafio em direto para gaudio dos presentes. Ja podem imaginar o que este desafio envolve: a conversao da saga Saboteur para o Spectrum Next...

Na sessao final, o simpatico e inspirador Clive Townsend esteve a conversa com Luis Rato, com grande participacao da plateia. Foi feita uma retrospetiva da carreira de Clive, ao qual nao podia faltar Saboteur e, claro, ninjas, mas tambem a sua relacao com o seu grande amigo Andy Remic, recentemente desaparecido. A todo o momento os ninjas vinham a conversa, o que nao e de admirar, pois esta presente na maior parte dos seus jogos. Ficamos a saber algumas curiosidades como o facto de Clive agora apenas jogar esporadicamente, pois quando pega num jogo, passa a semana inteira com ele em detrimento do trabalho.

Mas outra das surpresas da manha estava reservada para a ultima questao que foi feita a Clive, nem mais, nem menos do que por Paulo Dimas - um dos apresentadores do extinto programa Ponto por Ponto da RTP, onde apresentava os jogos do momento na televisao portuguesa ao lado do jornalista Raul Durao - e quis manifestar o seu apoio ao evento e museu em Cantanhede. Tambem ele se inspirou em Clive e o seu filho tem agora uma predilecao por... ninjas... No final, Paulo Dimas foi presenteado com o livro "Os Programadores Portugueses", devidamente autografado. Quem sabe o inspire a voltar ao mundo do ZX Spectrum e a deliciar-nos com as suas cronicas.

A tarde de Domingo foi passada inteiramente no museu onde houve tempo para mais jogos, autografos, entrevistas e visitas ao espolio do museu. Mas o dia nao podia terminar sem mais uma enorme surpresa. Ricardo Pinho, um dos criadores do famoso jogo City Connection, marcou presenca e retratou a historia da versao de 128K, que tera sido um dos jogos Portugueses mais relevantes de sempre e que continua perdido. No entanto, brindou-nos com o video do walkthrough completa dessa versao em video (VHS). Quem esteve a tarde no museu, teve entao oportunidade de assistir a um momento unico. Permitiu-nos tambem ver o quao fantastico a versao 128K era, nomeadamente a introducao, novos efeitos sonoros e, acima de tudo, os quatro fantasticos niveis extra.

E assim terminou um fim-de-semana memoravel. Como ponto negativo, apenas a falta de cobertura das televisoes portuguesas. De facto, um evento unico e com esta qualidade merecia ter passado em prime time na televisao. Voltaremos a encontrar-nos, nem que seja nos 50 anos do ZX Spectrum!

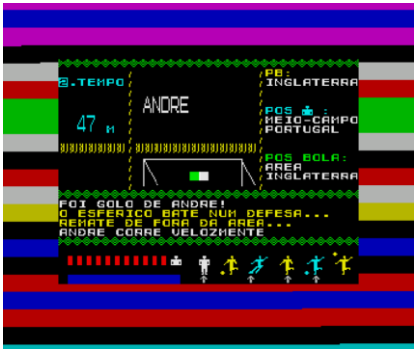
Nome: Futebol 87
Editora: Luis D'Alba
Autor: Abel Antunes
Ano de lancamento: 1986
Genero: Accao
Teclas: Nao redefiniveis
Joystick: Nao
Memoria: 48 K
Numero de jogadores: 1

Futebol 86 encerra uma serie de curiosidades. A primeira e que o jogo foi desenvolvido por um Portugues, Abel Antunes, e comercializado por uma empresa Alentejana mais vocacionada para o desenvolvimento de projectos de arquitetura.

A segunda curiosidade e que aparentemente tera sido o primeiro jogo nacional a ser registado na Direccao Geral de Espectaculos e Direitos de Autor. Isso nao impediu que, apesar de ser vendido pelo seu autor exclusivamente por correio, fosse pirateado pelas casas habituais (encontraram-se copias da Chai Informatica). E felizmente, pois doutra forma provavelmente ter-se-ia perdido para sempre mais uma perola portuguesa.

De referir que estando o jogo registado, naturalmente que tentamos contactar o seu autor (fazemo-lo sempre), para saber se autorizava a sua distribuicao. Infelizmente todas as mensagens que enviamos foram ignoradas (o contacto que encontramos poderia ja estar obsoleto), e todas as tentativas que fizemos para encontrar o seu autor nao tiveram sucesso.

Finalmente, a ultima das curiosidades esta relacionada com a mecanica do jogo. Normalmente, jogos de futebol sao do genero de simulador ou gestao desportiva (ou em raros casos aventuras, como Football Frenzy e Roy of the Rovers). Mas nunca apareceu um jogo que tivesse uma mecanica como Futebol 86. E se ao inicio ate parece estranho e um pouco dificil, rapidamente se apanha o jeito e comecamos a ganhar jogos atras de jogos, pelo menos no nivel mais facil (no mais dificil, a historia e outra).



Mas tudo comeca com a escolha da equipa que queremos comandar. Os nomes das equipas vao aparecendo no ecra e temos que ser rapidos a carregar na opcao pretendida. Portugal obviamente esta representado, ou nao fosse um Mundial recordado pelas mas razoes (caso Saltillo). Depois seleccionamos o nivel de dificuldade (o 5 e insanamente dificil) e entramos na fase de grupos. Se bem se recordam, Portugal tinha como adversarios a Inglaterra, Polonia e Marrocos e aconselhamos a escolher a nossa seleccao para rectificarmos a fraca prestacao Portuguesa da altura.

Temos ainda a possibilidade de juntar o nosso nome a equipa e aqui reside um dos pontos fracos deste jogo. A equipa e sempre a mesma, nao temos possibilidade de mudar a tactica, seleccionar outros jogadores e a paginas tantas ja sabemos de cor e salteado as jogadas que vao ser relatadas pelo computador. Sim, leram bem, relatadas...

Assim, logo que o jogo e iniciado, vai surgindo um relato daquilo que se vai passando no terreno. A diferenca e que podemos intervir directamente no seu desenrolar, mas de uma forma totalmente inovadora. Temos varias teclas de accao (correr, passar, centrar, rematar, cortar, etc.), e pressionar a tecla mais adequada no momento exacto, e meio caminho andado para conseguirmos chegar ao golo. Tambem facilmente nos apercebemos da forma correcta de fazer as coisas. Por exemplo, se tentarmos cortar a jogada sem antes corrermos para perto do adversario, o resultado e uma falta grosseira. Mas rapidamente interiorizamos a mecanica e aquilo que pareciam ser muitas teclas ao inicio (continuam a ser), comecam a parecer menos e comecamos a deixar de falhar jogadas porque nos enganamos a seleccionar a opcao mais correcta. As teclas mais importantes sao o "Q" (correr devagar para nos aproximarmos da bola), "P" (cortar, mas apenas apos estarmos junto ao jogador que tem a bola), "B" (passar) e "N" (rematar, mas quando estamos em posicao de golo). "M" tambem e muito util para os cantos e centros. De qualquer forma, e indispensavel ler previamente as instrucoes...

E claro que um jogo com estas caracteristicas nao vai ser do agrado de todos. Quem espera por um jogo de arcada tipo Match Day II, nao e aqui que vai encontrar algo a sua medida. Mesma coisa para quem espera encontrar aqui o sucessor de Football Manager ou Elifoot. No entanto, quem tiver abertura de espirito e quiser experimentar algo diferente, temos a certeza que Futebol 86 nao ira desiludir.

FUTEBOL À PORTUGUESA

TÍTULO: Futebol 86
MÁQUINA: Spectrum

Falar de um jogo português, mesmo quando não nos agrada muito, é sempre gratificante, porquanto nos permite verificar que também entre nós há pessoas com capacidade de executar este tipo de programas, mesmo num mercado que pouco ajuda a estas iniciativas. É o caso de **Futebol 86**, de Luís d'Alba, que segundo informações do próprio poderá em breve ser editado em Espanha.

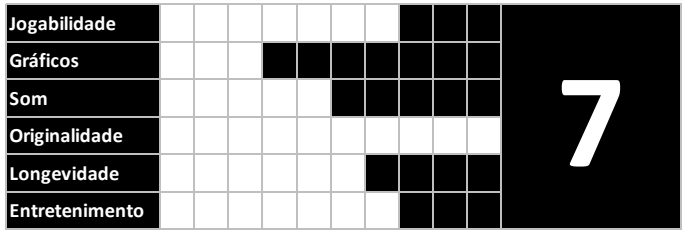
Com instruções na própria cassete, embora pouco explícitas de imediato, **Futebol 86** recria o recente Mundial do México, dando-nos a possibilidade de escolher a equipa que queremos comandar e um «jugar» nessa mesma equipa. Quanto ao desenvolvimento do jogo, este é executado por teclas indicadas no «menu», embora também não seja de imediato inteligível a forma de as utilizar. Quanto ao «écran», este é sempre o mesmo, com uma janela onde surgem, em **scroll** vertical, as descrições dos lances do jogo em que estamos empenhados.

Dizíamos que o jogo não nos agradou muito e é forçoso explicar o motivo. O programa, é de referir, está bem concebido, mas como programa, isto é, faltou a Luís d'Alba aquilo a que poderíamos chamar **sentido do jogo**. Estamos em crer que pretendeu a originalidade, para não produzir um programa que se parecesse com outros já existentes, e é certo que o conseguiu, embora à custa de alguma eficácia do jogo. Por outro lado, os efeitos sonoros são um pouco exagerados e, dada a forma como foi construído, o jogo torna-se repetitivo, perdendo rapidamente o interesse.

Nada disto impede, obviamente, que **Futebol 86** não agrade a quem se interessa por simuladores deste desporto, e desde já aconselhamos a quem possui na sua colecção jogos como **Football Manager, World Cup** e outros que acrescente este à lita. Acreditamos, por outro lado, que o talento de programador que Luís d'Alba revela nos dará, em breve, melhores jogos. E nesse sentido nos permitimos aconselhar que dedique mais atenção à funcionalidade e ao sentido lúdico dos seus próximos programas.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE: Variável (cinco níveis)
CONSELHO: Ver antes de comprar

Se podia ser melhor? Sem duvida, o jogo e algo limitado ao nao incluir a escolha de jogadores ou de tacticas, que iria trazer alguma diversidade. E depois de ganharmos a primeira vez o campeonato, poucos motivos temos para voltar a fazer a campanha. Mas ate isso acontecer, vamos ter que treinar muito.



Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques)

Primeiro trimestre de 2022

Regra geral, o primeiro trimestre de cada ano costuma ser fraco em termos de novos lancamentos. No entanto, 2022 comecou quase ao mesmo nivel do final de 2021. Muitos e bons jogos, cobrindo os mais variados generos.

- Loxley - Depois do maravilhoso Wudang, Ariel Ruiz volta a fazer magia com Loxley, inspirado nas aventuras de Robin dos Bosques. O jogo e programado em BASIC, ocupando os 128K de memoria do ZX Spectrum, tendo sido o grande vencedor da competicao BASIC 2022. Se com Wudang tinhamos ficado maravilhados, com Loxely ficamos abismados.

- Federation: Underwater - A sequela de Federation Z consegue ser ainda melhor que o primeiro episodio. O novo jogo da dupla IADVD & Molomazo e passado nas profundezas do oceano, tendo uma mecanica semelhante ao antecessor, mas trazendo muitas novidades...

- Tiny Dungeons - Desde Yazzie que Denis Grachev andava ausente de lancamentos para o ZX Spectrum. Regressou agora com um clone de Rogue, contendo graficos espectaculares e uma implementacao fora de serie, como nele e habitual.

- Rubinho Cucaracha - A Zosya ja nos habituou a jogos de qualidade exepcional e Rubinho Cucaracha nao e exepcao. Tem semelhancas com Travel Through Time, mas tem uma orientacao mais arcade.

- Bomb Bomb Buster - Novo jogo de Packobilly, trazendo um inspirado platformer, ainda melhor que MagicAble: A Kind of Magic, o seu anterior trabalho. Sao 25 niveis de pura adrenalina.

- Chez Maxime - Allan Turvey, responsavel por algumas das melhores conversoes e remakes dos ultimos tempos, coloca-nos na pele de um empregado de mesa que tem que servir atempadamente todos os clientes. Repleto de humor refinado...

Segundo trimestre de 2022

No segundo trimestre de 2022 existiu um claro abrandamento no numero de novos lancamentos. Por um lado, existem muito menos restricoes relativamente a pandémia de Covid-19, pelo que as pessoas passam menos tempo em casa. Por outro, a Guerra na Ucrania teve reflexo imediato no numero de trabalhos vindos do Leste da Europa. De qualquer forma, nao podemos deixar de realcar os 11 novos jogos desenvolvidos pelos alunos da escola primaria de Bearsden, uma tradicao que ja vai na sua terceira edicao.

- The Lava Birds - Este platformer com 40 niveis, tantos quanto a idade do ZX Spectrum, foi incluído no pacote de beneficencia ZX Spectrum 40th Birthday Charity Mix Tape. Muito simples, mas com uma excelente jogabilidadem, e garantia de muitas horas de diversao.

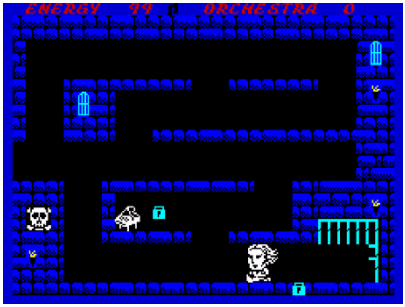
- Smudge: Bad Moonee Rising - Estreia de Clebin em jogos para o ZX Spectrum, e logo com um trabalho com bonitos graficos e um toque muito old school. Nao sendo inovador, mantem o interesse ate ao final.

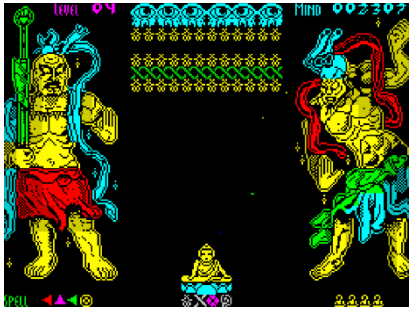
- Mojoni in the Sewer World - Mais um bonito jogo que mistura plataformas com aventura de arcada. Isaias Diaz ja anda ha algum tempo nestas andancas, mas este e sem duvida alguma o seu melhor trabalho ate a data.

- Beethoven´s Revenge - Regresso da equipa de Sebatian Braunert aos jogos do ZX Spectrum, depois de algum tempo afastado. Estao de volta os compositores de musica classica, esses mauzoes.

- Korova Milk Bar - Jogo para adultos, ou nao fosse inspirado na obra de culto Laranja Mecanica, do mestre Stanley Kubrik. Nada a que Toku nao nos tenha ja habituado.

- Deva - IADUD & Molomazo e sinonimo de jogos inovadores. Mais uma vez estamos perante um desafio diferente de tudo o que ja se viu, ideal para testar os nossos reflexos. E com o bonus de um grafismo de excelencia.





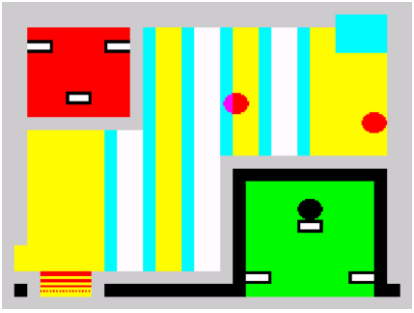
Terceiro trimestre de 2022

Por norma e um trimestre fraco em termos de lancamentos e este nao fugiu a regra. Nao obstante, sairam alguns jogos de grande qualidade.

- TCQ - Triangulo Circulo Quadrado e um dos jogos mais inovadores dos ultimos anos e vem do Brasil, tendo sido lancado em versao fisica pela Teknamic. Nele controlamos uma bola que, ao longo de imensos quadros coloridos repletos de inimigos e obstaculos, tem que descobrir o sentido da vida...

- The Vectornauts - E possivel um jogo de plataformas do mais simples que pode haver, ser considerado um classico? E pois, este jogo prova-o. Cativante e viciante, apenas se aponta uma lacuna: demasiado facil.

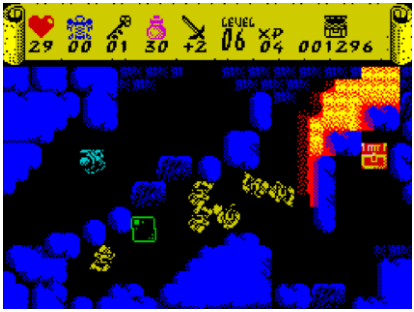
- Bufonada - Angel Colaso ja tinha no seu portfolio dois jogos de grande qualidade, em especial La Reliquia, amplamente elogiado pela critica. Mas com Bufonada conseguiu superar todas as expectativas, conciliando quebra-cabecas estimulantes com um "platformer" de excelencia. Um dos candidatos a GOTY, seguramente.



- Hakkenkast - Cada jogo de Minilop e um tratado e este nao foge a regra. O jogo tem algumas semelhancas com The Swarm is Coming..., mas com um toque muito mais "arcade". Menos teclas e melhor jogabilidade, bem ao estilo de Into the Eagles Nest.

- Football Manager Revisited - Quem diria que Football Manager continuaria a fazer miseria 40 anos depois do lancamento original. Com muitas novas funcionalidades, e um MOD imperdivel.

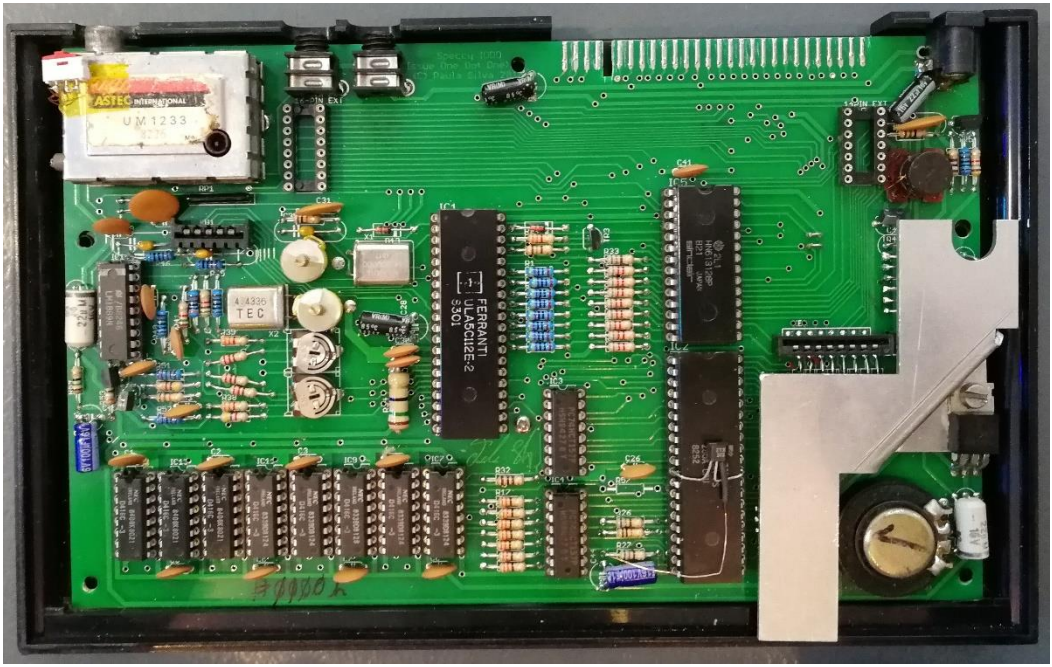
- Don Quixote 16K - Ja se sabe, da Zosya espera-se sempre o melhor. E apesar deste jogo ser para o 16K (na realidade apenas usa 9K, sendo o restante para os graficos), e melhor que muita aventura de 48K.



Speccy IODO demo (vIODO), por Paula Silva

Ha tres anos e meio, mais precisamente no fim-de-semana de 13 e 14 de Abril de 2019, o Consultorio da Paula foi convidado a participar no Oeste Retro Games Festival, no pavilhao gimnodesportivo da Lourinha. Foi um evento muito gratificante para mim (e tambem para a Comunidade Retro Portuguesa, a "CRP") pois dei-me a conhecer e ao Consultorio, a todos. Pode-se dizer que foi o dia zero do Consultorio da Paula ca no nosso retro-burgo. Nesse evento conheci imensas pessoas, com quem ainda privo hoje em dia. Nao preciso de vos nomear, alguns de vos sabem quem sao...

Ora, para alem das publicidades inerentes a este tipo de eventos, tambem mostrei ao mundo o primeiro projecto do Consultorio: o Speccy IODO, Issue One Dot One, ja falado por ca no Fanzine numero 1, e que pertence e esta em exposicao no museu LOAD ZX Spectrum, em Cantanhede.

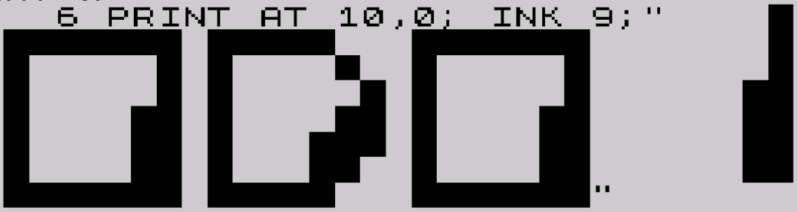


Na altura criei um pequeno e simples programa de demonstracao em BASIC e codigo-maquina para colocar a correr no IODO, so que infelizmente nao deu para o instalar na maquina por factores que hoje em dia ja nao interessam. De qualquer maneira, voltei a pegar no programa original para vos mostrar, e para efeitos de publicacao aqui no fanzine troquei as rotinas em codigo-maquina por outras um pouco mais lentas em BASIC, mas o resultado ca esta: Uma demo do mais simples que ha, mas desta vez toda em Sinclair BASIC!

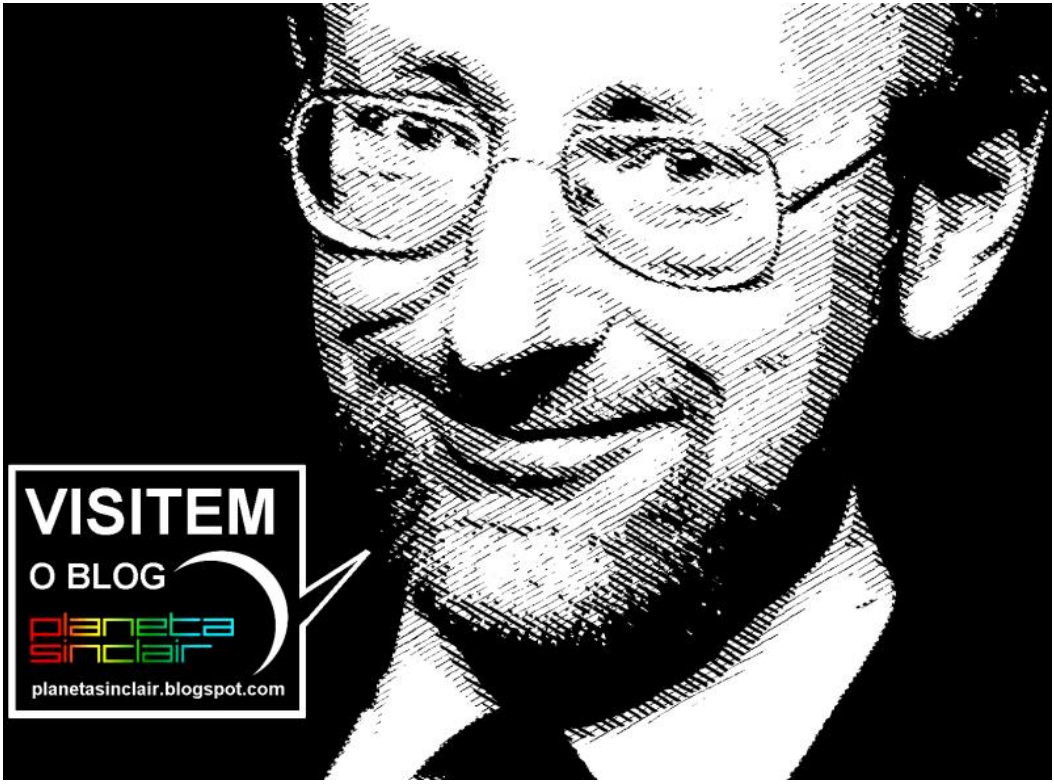
Naturalmente que o programa original ainda existe, mas a parte de codigo-maquina (que tem cerca de 250 bytes) iria aumentar imenso a propria listagem do programa, o que nao e de todo desejado (o nosso tempo de antena e so de uma ou duas paginas...). Num futuro Fanzine irei colocar aqui um carregador hexadecimal e algumas listagens em codigo-maquina, um pouco ao estilo da revista espanhola Microhobby (OOPS, nao era para fazer publicidade...).

Sinclair forever!

```
   1 BORDER RND*7: PAPER RND*7:
CLS : LET a=INT (RND*255)+1
   2 DATA 36,35,34,65,98,99,132,
163,162,161,166,134,102,70,38,39
,40,73,104,103,171
   3 DATA 139,107,75,43,44,45,46
,108,109,172,173,174,51,50,49,80
,112,144,177,178,179,56
   4 DATA 55,54,85,117,149,182,1
83,184,58,90,123,124,93,61,156,1
87
   5 RESTORE : FOR n=1 TO 59: RE
AD b: POKE 22528+b,a: PAUSE 5: N
EXT n
   6 PRINT AT 10,0; INK 9;"
```



```
   7>LET a$="        (Issue One Do
t One)        "
   8 FOR n=1 TO 64: PRINT AT 21,
0;a$: BEEP .005,0: LET a$=a$(2 T
O )+a$(1): NEXT n
   9 RUN
```



LOAD

ZX Spectrum